コンピュータ・テーブルトークRPG



ソード・ワールドPC

操作マニュアル

はじめに

このたびは、コンピュータ・テーブルトークRPG『ソード・ワールドPC』をお買い上げいただき誠にありがとうございます。

本製品は、ゲーム制作集団・グループSNEが1989年に発表し、ゲームファンから、ルールの簡便さと世界観の奥深さで絶大な支持を受け続けている、本格テーブルトークRPG『ソード・ワールドRPG』をベースに開発したものです。グループSNEの全面的な協力と監修を受け、『ソード・ワールドRPG』のルール、設定、世界観などを忠実にコンピュータ・ゲームに再現しました。

ストーリーの原作は、富士見ファンタジア文庫から既に刊行されているソード・ワールドノベル「死せる神の島」(上・下巻)。本製品はさらにグループSNEのオリジナルシナリオも追加し、コメディーから、カタストロフィーまで50本以上の多種多様のシナリオ構成になっています。そのため最終目標はひとつではありますが、そこへ到達するための道のりは決してひとつではありません。ゲームプレイヤーの選択ひとつによって、ストーリー展開が変わります。最終目標にワキ目も振らず、突き進むもよし、じっくりひとつひとつの事件に取り組むもよし、すべてプレイヤーの自由です。同じ世界を旅しながらも、人それぞれのソード・ワールドの世界をお楽しみいただけます。



この「操作マニュアル」は、ゲームの起動方法、操作方法、アイテム、武器、魔法、敵キャラクターの解説などを詳しく説明しています。ゲームをプレイする前にぜひお読みください。また、グループSNEが自ら、『ソード・ワールド』の世界を執筆・解説した「ソード・ワールドPC アレクラスト大陸ワールドガイド～オラン編～」もご覧ください。

CONTENTS

1．即プレイしたい人へ …… 2
起動方法／初期設定／操作説明／キャラクターを作る

2．ゲームを起動する前に …… 4
ハードウェアの基本構成／周辺機器／ハードディスクの環境設定

3．2フロッピーディスクドライブ型パソコンの
ゲームの起動方法 …… 6
MS－DOSの組み込み方／ゲームの起動方法／ディスクの入れ換え

4．1フロッピーディスクドライブ＋RAMドライブ型パソコンの
ゲーム起動方法 …… 7
MS－DOSの組み込み方／ゲームの起動方法／ディスクの入れ換え

5．ハードディスクからのゲームの起動方法 …… 9
ハードディスクへの組み込み方／ゲームの起動方法

6．操作説明

§1．初期画面 …… 10
冒険に旅立つ／キャラクターを作る／種族を選ぶ／性別を選ぶ／
能力値を決定する／技能の選択／信仰する神を選ぶ／呪歌を選ぶ／
名前を決める／キャラクターを登録する

§2．ゲーム画面の見方 …… 18
マップスクリーン／ステータススクリーン／メニュースクリーン

§3．コマンドメニュー …… 20
状況を確認する／魔法を使う／アイテムを使う／装備を変更する／
システム機能／メニューから抜ける

§4．街 の 中 …… 25
街の中での移動／建物の内部での移動／会話／戦闘／冒険者の店／
薬草師の店／武具の店／奇跡の店／魔術師ギルド／盗賊ギルド／神殿

§5．町から町への移動 …… 30

§6．戦　闘 …… 31
戦闘中に使えるコマンド／自動成功と自動失敗

§7．魔　法 …… 33
古代語魔法／精霊魔法／神聖魔法／魔法の拡大／呪歌／コモンルー
ン／暗黒魔法／魔法のアイテム

§8．モンスター …… 43
妖魔／巨人／幻獣・魔獣／動物／植物／アンデッド／その他

§9．武具一覧表 …… 46

トラブルQ&A …… 48

開発後記 …… 50

ご注意 …… 51

サポート連絡票 …… 52

1. 即プレイしたい人へ

■ 起動方法 ■

まず、P.6の説明を見て、ディスクAにMS-DOSを組み込んでください。

MS-DOSの組み込みが終われば、ディスクAをドライブ1に、ディスクBをドライブ2にセットしてリセットボタンを押してください。既にMS-DOSを組み込んであれば、もう一度MS-DOSを組み込む必要はありません。

お持ちのパソコンのドライブおよびディスプレイのタイプを選択した後、タイトルデモが始まりますので、↵か SPACE を押してください。なお、1ドライブ＋RAMドライブ型パソコンの方は、P.7以降をご覧ください。

■ 初期設定 ■

起動した直後に初期設定ウィンドウが表示されます。画面の指示に従って変更してください。なお、状態の変更はディスクBに書き込まれます。

■ 操作説明 ■

●移　動

テンキー	カーソルキー	フルキー
【8】	【↑】	【K】
【4】　【6】	【←】　【→】	【H】　【L】
【2】	【↓】	【J】

- 移動方向の指定
- カーソルの移動
- ステータス表示、装備変更時のキャラクター変更

●決　定



●キャンセル

ESC　　SPACE　　【0】

※テンキーのみ

●会　話



●コマンドメニューのオープン・キャンセル

ESC　　SPACE　　【0】

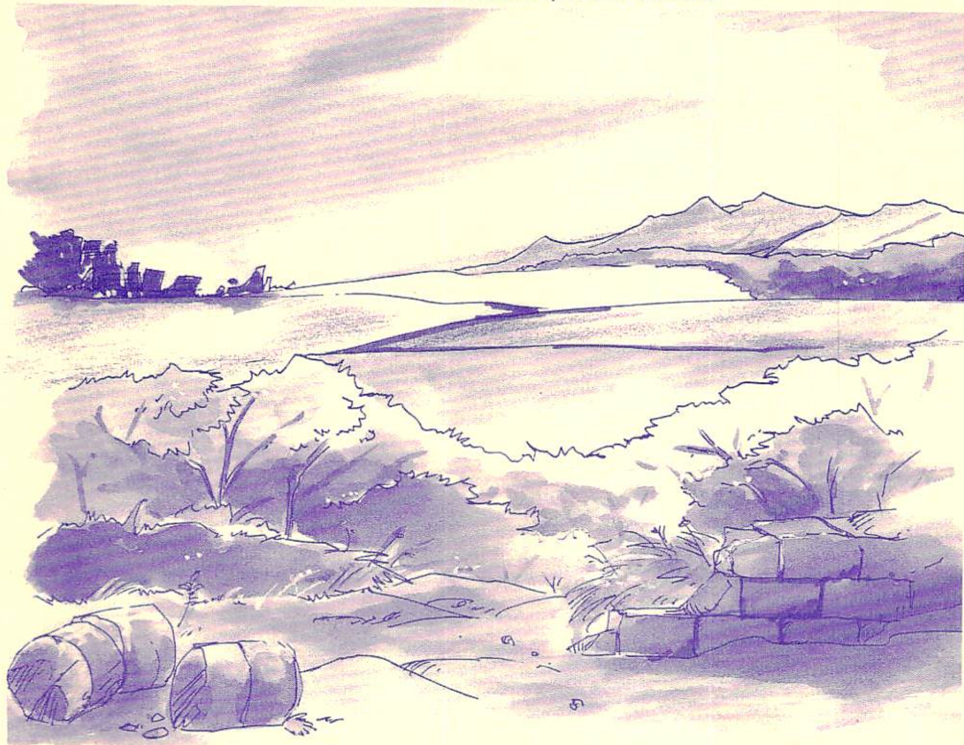
※テンキーのみ

●ダイレクトコマンド

	フルキー	テンキー	
攻撃をする	f・1	＊	（戦闘時のみ有効）
魔法を使う	f・2	＋	
アイテムを使う	f・3	＝	
マップを見る	f・1	HELP	
装備を変更する	f・4	／	
ステータスを見る	f・5	HOME	
データをロードする	f・6		
センスオーラをする	f・7		
表示速度を変更する	f・8		
メッセージを読み返す	f・9		
データをセーブする	f・10		
前方を調べる	↵		

■ キャラクターを作る ■

あなたの代わりにゲームの中で冒険をするキャラクターを作成します。詳細は、P.10をご覧ください。既に作成してある場合には、新たに作成する必要はありません。キャラクターのデータはディスクBに記録されますので、ディスクBは書込み禁止にしないでください。



2. ゲームを起動する前に

■ ハードウェアの基本構成 ■

●パソコン本体

NEC PC-9801VM/UV/NOTEシリーズと、EPSON PC-286/386/486シリーズに対応しています。2ドライブ専用です(RAMドライブは対応)。なお、ハードディスクを接続している場合は、1ドライブでも動作します。

※PC-9801VM2は、オプションの16色グラフィックボードが必要です。
(V30CPUでも動作可能ですが、80286CPU以上での動作を推奨します。)

●メインメモリ

パソコン本体の使用可能メモリ容量が532480バイト(520キロバイト)以上必要です。あらかじめ空きメモリ容量を確認の上、520KBに足りない場合は、日本語入力FEPなどのデバイスドライバーを取り外し、520KB以上の空きメモリ容量を確保してください。なお空きメモリ容量の確認方法は、CHKDSKコマンドで調べてください。

「○○○○○○バイト：使用可能メモリ」と表示されます。それがプログラムが使用できるメインメモリの大きさです。

※メモリ、ディスク容量の単位は以下の通りです。
1キロバイト(KB)＝1024バイト　1メガバイト(MB)＝1024KB＝1048576バイト

●ディスプレイ

上記のパソコンに接続できる高解像度(640×400)アナログカラーディスプレイに対応しています。デジタルカラーディスプレイではゲームはできません。

●MS-DOS

本ゲームはMS-DOS上で動作します。MS-DOS Ver.3.xx以降のものをご用意ください。

※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

■ 周辺機器 ■

●FM音源

FM音源を利用すると、迫力のあるBGMと効果音でゲームをお楽しみいただけます。本体標準装備のBEEPには対応しておりません。

●ハードディスク

上記のパソコンに接続できるハードディスクならば、どの機種でも使用可能です。本ゲームをインストールするには、約4.2メガバイトの空きディスク容量が必要です。本ゲームには専用のハードディスク・インストール・ユーティリティーが付属していますので、それを使用してインストールを行ってください。ハードディスクにインストールすることにより、より快適にゲームを進めることが可能です。インストール方法については、P.9をご覧ください。

なお、ハードディスクの取り付け方法、設定などについては購入されたハードディスクのマニュアル・取扱説明書などをご参照ください。

<ハードディスクの環境設定>

MS-DOSでご使用中の領域に、専用のディレクトリを作ってインストールします。このディレクトリの下にインストールしますので、2つ以上のドライブにまたがってインストールすることはできません。インストールする際にはハードディスクに十分な空きディスク容量が必要です。もし不足している場合は、ドライブ内の本ゲーム以外の不用なファイルを削除するなどして、空きディスク容量を確保してください。空きディスク容量の確認方法は、インストールしたいドライブをMS-DOSのDIRコマンドで調べてください。例えば、インストールしたいドライブがAならば、MS-DOSのコマンドライン上から「DIR A: ↵ 」と入力します。するとドライブの内容が表示された後、「○○○○○○バイトが使用可能です.」と表示され、空きディスク容量が確認できます。

本ゲームではディスク容量約4.2メガバイト(約4404020バイト)使用しますので、この容量分を確保できるドライブを確認してからインストールを開始してください。



3. 2フロッピーディスクドライブ型
パソコンのゲームの起動方法

■ MS-DOSの組み込み方 ■

ゲームを始める前に、ディスクAにMS-DOSを組み込む必要があります。MS-DOSのシステムディスクをご用意ください。

MS-DOSのシステムディスクをドライブ1に、ディスクAをドライブ2に入れて電源を入れます。MS-DOSが起動し、A＞が表示されたら次のように入力します。

```
A>SYS B: ↵
A>COPY COMMAND.COM B: ↵
```

なお、ディスクAへのMS-DOSの組み込みが終了後、ディスクAは書込み禁止にしてください。

■ ゲームの起動方法 ■

MS-DOSが正常にディスクAに組み込めたならば、MS-DOSのシステムディスクを取り出し、ドライブ1にディスクAを、ドライブ2にディスクBをセットしリセットボタンを押してください。タイトルデモが始まります。

また一度MS-DOSを組み込めば、二度目からはMS-DOSの組み込みを行う必要はありません。

■ ディスクの入れ換え ■

本ゲームは、ディクスA、B、C、Dの4枚組です。したがってディスクの入れ換えが必要となります。画面の指示に従って、ディスクの入れ換えを行ってください。

4. 1フロッピーディスクドライブ＋RAMドライブ型パソコンのゲームの起動方法

■ MS-DOSの組み込み方 ■

ゲームを始める前に、ディスクAにMS-DOSを組み込む必要があります。MS-DOSのシステムディスクをご用意ください。

まず、MS-DOSのシステムディスクの内容をRAMドライブに転送します。具体的な方法については、パソコン本体付属のマニュアル・取扱説明書などをご参照ください。なお、転送すると、RAMドライブの内容が消去されてしまいますので、くれぐれもご注意ください。

次にMS-DOSシステムの起動をRAMドライブに設定し、MS-DOSをRAMドライブから起動させます。MS-DOSが起動し、A＞が表示されたらフロッピーディスクドライブにディスクAをセットし、次のように入力します。

```
A＞SYS B: [↵]
A＞COPY COMMAND.COM B: [↵]
```

なお、ディスクAへのMS-DOSの組み込みが終了後、ディスクAは書込み禁止にしてください。

■ ゲームの起動方法 ■

ゲームを始める前に、まず次の設定になっているか、ご確認の上起動させてください。NEC 98NOTE系とEPSON PC-286NOTE F系では画面の設定方法が異なっていますので、ご注意ください。

◆NEC PC-9801N(98NOTE)系の場合

まずHELPキーを押しながら電源を入れて、「98NOTEメニュー」を起動させてください。

メインメニューの「1. モード設定」を選択し、最低次のようになっていればOKです。設定方法など詳細については、パソコン本体付属のマニュアル・取扱説明書などをご参照ください。

1. RAMドライブの使用 { [する] / しない }
2. システム起動装置の指定 { [FD] / RAMドライブ / FD優先 }
3. 第一ドライブの指定 { [FD] / RAMドライブ }
4. RAMドライブライトプロテクト { する / [しない] }

◆EPSON PC-286NOTE F系の場合

まず、RAMドライブカード(ICカード)をパソコン本体に挿入の上、CTRLとGRPHを押しながら電源を入れてください。メニュー画面が表示されますので、「各種環境の設定」を選択してください。そして最低次のようになっていればOKです。設定方法など詳細については、パソコン本体付属のマニュアル・取扱説明書などをご参照ください。

ドライブ構成

内蔵フロッピーディスク/ICカード……使用する

RAMボードドライブ/ROMディスク……使用する

増設フロッピーディスク……………………使用しない

起動指定　標準起動

ドライブの優先順位…………………………内蔵フロッピーディスクを優先

ゲームの起動方法が、ハードウェアの特性により若干異なっておりますので、次の説明をよくお読みください。

まず前述のパソコン本体の設定をご確認ください。

次にゲームを起動する前に、ディスクBの内容をRAMドライブに転送しなければいけません。RAMドライブにフロッピーディスクの内容を転送する方法などについては、パソコン本体付属のマニュアル・取扱説明書などをご参照ください。なお、転送すると、RAMドライブの内容が消去されてしまいますので、くれぐれもご注意ください。

転送終了後、フロッピーディスクドライブ1にMS-DOSを組み込んだディスクAをセットし、リセットボタンを押してください。タイトルデモが始まります。

■ディスクの入れ換え■

本ゲームは、ディスクA、B、C、Dの4枚組です。したがってディスクの入れ換えが必要となります。画面の指示に従って、ディスクの入れ換えを行ってください。

5. ハードディスクからのゲームの起動方法

■ ハードディスクへの組み込み方 ■

まずハードディスクがドライブAになるように、パソコン本体を起動させください。

以下、ハードディスクドライブ(以後、HDドライブと表記)がドライブA、フロッピーディスクドライブ1(以後、FDドライブ1と表記)がドライブBとして、説明を進めていきます。

『ソード・ワールドPC』のディスクAを、FDドライブ1にセットしてください。

A> の状態から次のように入力してください。

```
A>B: ↵
B>INSTALL ↵
```

ハードディスク・インストール・ユーティリティーが起動します。

まず最初に、『ソード・ワールドPC』を組み込みたいHDドライブ名を指定します。カーソルキーでドライブ名を選択するか、直接ドライブ名のアルファベットをキーボードから入力します。カーソルが正しいドライブ名を示していることを確認したら、↵ を押します。

次に同じ要領で、FDドライブ名を指定します。確認を求めてきますので、よければ「Y」を、やり直したければ「N」を入力し、↵ を押します。

ハードディスクへのインストールが始まりますので、画面の指示に従ってフロッピーディスクを入れ換えてください。

■ ゲームの起動方法 ■

MS-DOSのプロンプトから次のように入力してください。

```
A>CD ¥SWPC ↵
A>SW ↵
```

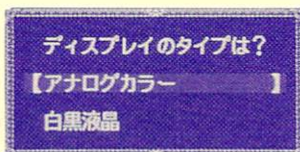
『ソード・ワールドPC』が起動します。

6. 操作説明

§1 初期画面

起動すると、お持ちのパソコンのドライブおよびディスプレイのタイプを選択するウィンドウが表示されます。選択後、画面の指示に従ってドライブ1にディスクAをセットしてください。[↵] か [SPACE] を押すと、タイトルデモが始まります。なお、ハードディスクからの起動の場合は、ドライブのタイプを選択するウィンドウは表示されません。





デモ終了後、またはデモ途中で [↵] か [SPACE] を押すと、初期画面になります。初期画面では「冒険に旅立つ」または「キャラクターを作る」の選択を行います。

操作に使用するキーにつきましては、前述P.2の「1.即プレイしたい人へ」の操作説明に記載されていますのでご覧ください。



冒険に旅立つ

前回セーブしたところから、ゲームを再開します。初めてプレイする場合は、先にキャラクターを作る必要があります。なお、ハードディスクを利用している場合は、ロードするデータを5つから選択してから、ゲームを再開させます。

セーブしたデータは、キャラクターの名前ではなく、セーブされた場所の名前で登録されます。一番最初は「オラン」と表示されますのでご注意ください。

キャラクターを作る

あなたの代わりにゲーム中で冒険するキャラクターを作成します。

キャラクターのデータはディスクBに記録されますので、ディスクBは書込み禁止にしないでください。なお、直接ディスクBに記録したくない方は、バックアップして「ユーザーディスク」を作成してください。バックアップの方法は次の通りです。ユーザーディスクを使用する場合は、本マニュアルの表記の「ディスクB」を「ユーザーディスク」に読み替えてください。

◆ユーザーディスクの作成方法(ディスクBのバックアップ)

まず、安全のため、ディスクBにライトプロテクトを施してください。作成は次の手順で行います。

①FDドライブ1にMS-DOSのシステムディスクをセットしパソコン本体の電源を入れます。

※MS-DOSのシステムディスクには、次のファイルがあることが必要です。DIRコマンドで確認してください。

<ファイル名>　COMMAND.COM　FORMAT.EXE　DISKCOPY.EXE

②「A＞」と表示されているのを確認後、

A＞FORMAT　B:/M　[↵]　と入力します。

③画面の指示に従って新しい2HDフロッピーディスクをFDドライブ2にセットしてください。画面の指示に従い、ディスクのフォーマットを行います。

④「A＞」という表示に戻ったら、

A＞DISKCOPY　A:　B:　[↵]　と入力します。

⑤画面の指示に従ってFDドライブ1にセットされているMS-DOSのシステムディスクをディスクBと入れ換えます。

⑥画面の指示に従い操作してください。これでFDドライブ2にあるフロッピーディスクは「ユーザーディスク」となりました。オリジナルのディスクBは大切に保管してください。

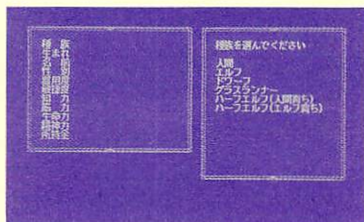
※ご注意

FDドライブが1基のみのパソコンを使用している場合は、バックアップの方法が異なりますので、パソコン本体のマニュアル・取扱説明書などをご参照ください。

キャラクターの作成は、種族、性別を選んだ後、能力値の決定、技能の選択、必要に応じて信仰する神の選択、知っている呪歌の選択と進みます。

自分の思い通りのキャラクターを作るためにも、まず次の説明に目を通すことをお勧めします。

種族を選ぶ



プレイヤーキャラクターの種族を次の6種類の中から選択します。

人　間

我々と全く同じ人間です。平均的な能力を持ち、特に制約はありません。生まれた環境によって、修得している技能や冒険前経験点が異なります。

エルフ

森に住む妖精族の一員です。細長く尖った耳と、美しい容姿をそなえています。

器用さや敏捷さ、知力に長けていますが、筋力に乏しく、接近戦闘にはあまり向きません。

1レベルのシャーマン技能を修得していますが、エルフは神を信仰しないので、プリースト技能を修得することができません。

ドワーフ

もともと妖精族の一員でしたが、今ではすっかり人間の世界に溶け込んでいます。身長はおよそ120センチ、まるまると太って男性は皆長いあご髭を蓄えています。

手先が非常に器用で、筋力と生命力、精神力は他の種族を大きく引き離しますが、その体型のためか敏捷性には欠けるようです。

シャーマン技能とソーサラー技能を修得することができません。

グラスランナー

草原に住む妖精族の一員です。耳が少し尖っている他は人間の子供にそっくりです。非常に明るくおめでたい性格をしています。

器用で敏捷性も高く、生命力や精神力も大きいのですが、筋力が無いに等しいのと、魔法を覚えられないのが欠点です。

1レベルのレンジャー技能とシーフ技能を修得していて、植物や昆虫と意志を通じあうことができます。シャーマン技能、ソーサラー技能、プリースト技能を修得することができません。

ハーフエルフ

（人間育ち または エルフ育ち）

エルフと人間は種として近く、両者の間で子供を作ることができます。そうして生まれてきたのがハーフエルフで、両者の平均的な能力を持っています。

修得している技能や制約は、どちらに育てられたかによって異なります。エルフに育てられた場合はエルフに準じ、人間に育てられた場合は人間と全く変わりありません。

性別を選ぶ



プレイヤーキャラクターの性別を、男性か女性かを決定します。性別による能力の差はありませんが、一部の精霊魔法に、性別によって使えるものと使えないものがあります。

能力値を決定する



種族と性別を選ぶと、キャラクターの顔とともに能力値が表示されます。種族が人間か人間育ちのハーフエルフの場合は、生まれも表示されます。

キャラクターの基本的な能力を表すのが能力値です。能力値には次の6種類があり、数値が大きいほどその能力に長けていることになります。

器用度

手先の器用さを表します。罠の解除や武器の命中率に影響します。

敏捷度

体の俊敏さを表します。敵の攻撃をかわす時や、戦闘時の行動順に影響します。

知　力

頭の良さを表します。魔法の強さや罠の発見に影響します。

筋　力

力の強さを表します。使える武器や防具の重さ、武器を振るった時の、相手に与えるダメージに影響します。

生命力

どれだけ肉体的なダメージに耐えることができるかを決定します。

精神力

意志の強さを表します。魔法を使える量や、魔法に対する抵抗力に影響します。

◇能力値ボーナス

ゲーム中では実際の能力値ではなく、能力値から求めた能力値ボーナスが用いられます。能力値ボーナスの値は能力値を6で割った値(端数切り捨て)になります。

画面上では「/」の前の数字が能力値、後ろの数字が能力値ボーナスを表しています。

能力値　→ 15 / 2 ←　能力値ボーナス

生まれ

種族が人間か人間育ちのハーフエルフのみ表示されます。生まれによる保有技能と、冒険前経験点は次の通りです。

生まれ	保有技能	経験点
蛮族	ファイター1　レンジャー1	2000
魔法使い	ソーサラー1	2000
悪党	シーフ1	2500
旅人	バード1	3000
狩人	レンジャー1	3000
一般市民	なし	3000
商人/学者	セージ1	3000
傭兵	ファイター1	2500
司祭	プリースト1	2500
呪い師	シャーマン1	2000
騎士/貴族	ファイター1　セージ1	2000

画面右下に「これでよろしいですか?」と表示されますので、もし表示された能力値や生まれが気に入らない場合は、「No」を選択して決め直すことができます。

技能の選択



キャラクターの能力を表すのには、能力値だけではなく技能と呼ばれる数字も使います。能力値がいわば、生まれつきの特徴、つまり先天的な能力だとすると、技能は訓練や勉強によって身につけた、後天的な能力ということになります。

キャラクターの行為には能力値よりも技能の方が大きく影響します。いくら器用度が高くても、武器の扱いの訓練を受けていないキャラクターは、なかなか武器を命中させることができませんが、少々器用度が低くても武器の訓練を積んだキャラクターは、確実に攻撃を命中させることができます。

すべてのキャラクターは冒険に出る前に、それまでの生活で得た「冒険前経験点」を持っています。その冒険前経験点で技能を「買う」ことによって、その技能をレベルアップすることができます。

冒険前経験点を使い切る必要はありません。残った冒険前経験点は、ゲーム中でのキャラクターの成長に使うことができます。

画面上では、技能名、現在のレベル、その技能を1レベル上げるのに必要な経験点の順に表示されます。なお現在のレベルが「----」になっている技能は、修得することができません。

技能は🡅、🡇キーで選択し、🡆キーで1レベルアップ、🡄キーで1レベルダウンできます。また経験点が足りないのにレベルを上げたり、最初から持っている技能を0レベルにすることはできません。

技能には次の8種類があります。

ソーサラー

古代語魔法をあやつるための技能が、ソーサラー技能です。呪文を正しく唱えるために次のような制約を受けます。

- 精神集中のため、メイジスタッフを装備していなければなりません。
- 複雑な身振りが必要なため、鎧はソフトレザーまでに限られます。ソフトレザーより重い鎧を着たままでは、古代語魔法を使うことはできません。

シャーマン

精霊魔法をあやつるための技能が、シャーマン技能です。シャーマン技能は精霊の力を借りるために次のような制約を受けます。

- 精霊が金属を嫌うため、金属製の鎧は着ることができません。ただし、銀製の鎧は例外です。
- 呪文を唱える手続きに片手を使う必要があるので、両手がふさがっていてはいけません。

ファイター

武器を取り、敵と闘うための技能です。自分の筋力値までの武器や鎧を使うことができます。

シーフ

鍵開けや罠の解除といった、盗みのための技能です。この技能を使うためには身軽である必要があるので、防具は非金属製の必要筋力が自分の筋力値の半分のものまでに限られます。またこの技能で戦闘を行うような場合は、武器も必要筋力が自分の筋力値の半分のものまでに限られます。シーフというのは相手の急所をつくような戦い方をするので、この技能があればクリティカルヒットが出やすくなります。

プリースト

神聖魔法を使うための技能がプリースト技能です。鎧や武器の制限はありません。

レンジャー

野外活動のための技能がレンジャー技能です。シーフ技能同様、身軽さが必要なので、鎧は非金属製で、必要筋力が自分の筋力値の半分のものまでに限られます。

また飛び道具での攻撃のみファイター技能の代わりにレンジャー技能を使って攻撃できます。飛び道具は自分の筋力値の範囲内なら、どのようなものでもかまいません。

セージ

すべての学問に対する理解や知識の深さを表します。この技能が高いほど、多くの知識を持っていることになり、出会ったモンスターの名前や特殊能力を見破ることができます。

バード

楽器の演奏や歌唱力だけではなく、見知らぬ土地の情報や伝承の知識の深さを表します。また「呪歌」と呼ばれる魔法の歌を歌うことができます。

信仰する神を選ぶ

プリースト技能を1レベル以上に上げた場合、信仰する神を選ぶ必要があります。フォーセリアには多くの神が存在しますが、プレイヤーキャラクターが信仰することができるのは、次の5つの神のうちの一つです。



ファリス

至高神。秩序と正義を重んじる神です。

マイリー

戦の神。正義ある戦いを肯定し、卑怯な行為や臆病なふるまいを否定しています。

ラーダ

知識の神。野蛮な行為を嫌う傾向があります。

チャ・ザ

商売の神。会話や交流によって幸福がもたらされるとし、他者に不幸をもたらしたり、閉鎖的な考えを否定します。

マーファ

大地母神。人間が人として自然な状態を理想とし、自衛以外の戦いを否定しています。

信仰する神によって、一部使える呪文が違います。詳しくはP.33からの「魔法」のページをご覧ください。また信仰する神によっては、ストーリーの進行に影響があるかもしれません。

呪歌を選ぶ



バード技能が1レベル以上あるのなら、レベル数と同じだけの呪歌を覚えることができます。

画面上に呪歌のリストが表示されますので、覚えたい呪歌を選択してください。選択した呪歌名の前には「＊」マークが表示されます。もう一度選択すると「＊」マークが消えて、選択を取り消したことになります。

バード技能分の呪歌を選択すると、画面右下に「これでよろしいですか?」と表示されますので、よければ「Yes」を、選択をやり直したいのなら「No」を選んでください。

呪歌の内容については、P.39からの「呪歌」のページをご覧ください。

名前を決める



キャラクターの名前を決めます。名前はカナかアルファベットで6文字までです。漢字や記号、数字は使えません。カナで入力する場合は、キーボードのカナキーを押してロックしてください。

ゲーム中に登場する他のキャラクターの名前はすべて、カナで表示されるので、プレイヤーキャラクターの名前もカナで入力することをお勧めします。

名前を入力すれば、プレイヤーキャラクターは完成です。

※漢字入力はできません。日本語FEPを起動した場合も、その後の動作が保証できなくなりますのでご注意ください。

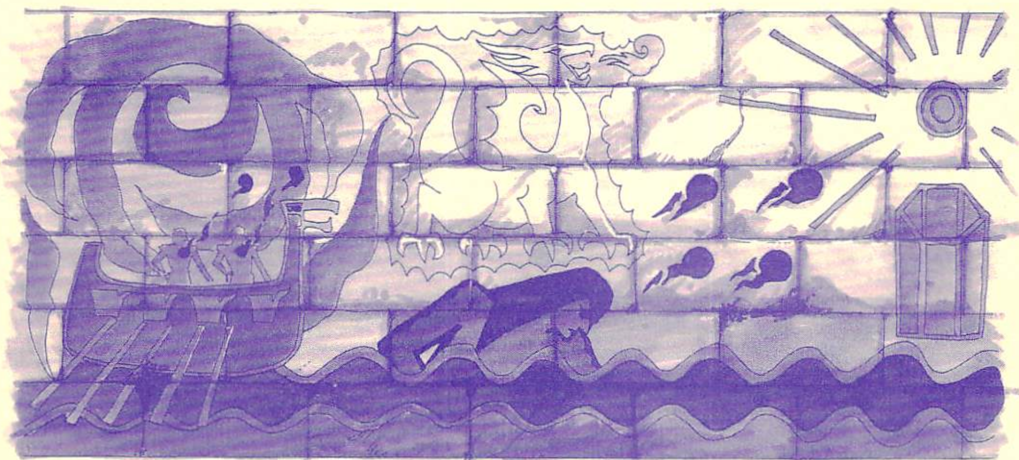
キャラクターを登録する



最後に、完成したキャラクターを登録するかどうかを決めます。完成したキャラクターでゲームを始めたい場合は「登録する」を、キャラクターを作り直したい場合は「やり直す」を選択してください。
「やり直す」を選んだ場合は、種族の選択作業からやり直しになります。
「登録する」を選んだ場合は、キャラクターをディスクBに記録後、初期画面に戻りますので、「冒険に旅立つ」を選択してゲームを始めてください。

また、ハードディスクを利用している場合は、登録するキャラクターをセーブするエリアを指定する画面が表示されますので5つの中から選択してください。その後、初期画面に戻ります。





§2 ゲーム画面の見方

ゲームが始まると、画面は大きく3つに区切られます。

画面左側の一番大きな領域を「マップスクリーン」、画面右上の領域を「ステータススクリーン」、画面右下の領域を「メニュースクリーン」と呼びます。



マップスクリーン

現在パーティーのいる場所に従って、スクロールマップ、町のグラフィック、世界マップが表示されます。またキャラクター同士の会話も、このスクリーン上に会話ウィンドウが開くことによって行われます。

ステータススクリーン

通常、パーティーのメンバーの名前、生命力、精神力が表示されています。表示の色や内容は、キャラクターの状態によって変化します。内容は次の通りです。

名前が紫色になる

そのキャラクターは毒に侵されています。毒の種類によっては、死に到るもの、ある程度時間がたてば効果が消えるものなどがありますが、一刻もはやく毒に対する治療が必要です。

名前の後ろに「麻痺」と表示された場合は、そのキャラクターは毒のため麻痺して動けない状態にあります。

名前が赤くなり、「死亡」と表示されている

そのキャラクターは死んでいます。どこかの神殿へ連れて行き、蘇生させる必要があります。

名前が黄色くなり、「石化」と表示されている

そのキャラクターは石化しています。死亡と同様、神殿へ連れて行き、石化を解く必要があります。

名前が黄色くなり、「昏倒」と表示されている

そのキャラクターは昏倒しています。生命力がなくなって死をまぬがれ昏倒している時は、回復呪文を唱えるか、またはアイテムで気がつきます。精神力がなくなって昏倒している時は、トランスファーの呪文を唱えるか、または町から町へ移動すれば気がつきます。どちらの場合でも一晩宿泊しても回復します。

名前が水色になり、「睡眠」と表示されている

そのキャラクターは眠っています。しばらく時間が過ぎるか、攻撃を受ければ目を覚まします。

また、生命力や精神力の表示は残り値の割合によって色が変わります。内容は次の通りです。

水　色

1点以上消費しているが、半分以上残っている場合

黄　色

残り値が半分以下になった場合

赤　色

残り値が4分の1以下になった場合

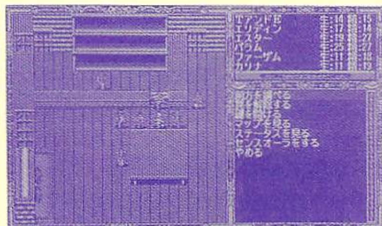
メニュースクリーン

移動先リストなどの各種の選択肢が表示され、選択される場所です。詳しくはそれぞれ説明します。また、ここには戦闘の経過も表示されます。



§3 コマンドメニュー

ゲーム中にコマンドメニューキーを押すことによって、いくつかのコマンドを使うことができます。使うことができるコマンドは、パーティーがいる場所や状態によって変化します。また各キャラクターが直前に使ったコマンドを憶えていて、カーソルの初期位置が自動的にそのコマンドに戻ります。



状況を確認する



このコマンドはさらにいくつかのコマンドに分かれます。

前方を調べる

パーティー先頭キャラクターの一歩手前に、何があるかを調べます。主に宝箱の罠を調べる場合に使います。壁や床に設置されたスイッチ等を操作する場合にも使います。

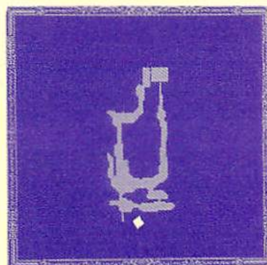
罠を解除する

発見した罠を解除します。解除すべき罠は、パーティー先頭キャラクターの一歩前方にあるものとします。罠の種類によって、シーフ技能かレンジャー技能を使います。

鍵を開ける

宝箱や扉にかかった鍵をシーフ技能で開けます。魔法で閉じられた鍵をこのコマンドで開けることはできません。

マップを見る



現在パーティーがいる場所のうち、通ったことがある範囲を表示します。まだ行ったことのない場所へ通じる場所は赤色、パーティーの位置は水色、それ以外の場所は黄色で表示されます。ただし隠し扉などは表示されません。

ステータスを見る

パーティーのメンバーのステータスを表示します。

最初に、誰のステータスを表示するかを選択します。その後でも、移動キーの🅰、🅱でキャラクターの変更ができます。メニュースクリーンにはパーティーの共有アイテムが表示されます。キャンセルキーでコマンドメニューに戻ります。

◆ステータス表示の内容は次の通りです。

＜キャラクターの基本的な能力＞

能力値：能力値と能力値ボーナスです。（　）内の数字は現在の値を表します。

性　別：キャラクターの性別です。

種　族：キャラクターの種族です。

生命抵抗力：毒などに対する抵抗力を表します。この数字が大きいほど、毒物などの影響を受けにくいことになります。

精神抵抗力：魔法に対する抵抗力を表します。この数字が大きいほど、魔法にかかりにくいことになります。

冒険者レベル：そのキャラクターの持つ技能のうち、もっともレベルが高いものと同じ値になり、そのキャラクターのいわば、英雄度を表します。ダメージ減少や、生命抵抗力、精神抵抗力に影響します。

経験点：現在保有している経験点です。冒険者の店でこの点と引き替えに、技能や能力値を伸ばすことができます。

修得した技能とそのレベル：そのキャラクターが修得している技能と、そのレベルの一覧です。プリースト技能を持っていれば、その下に信仰している神の名前が表示されます。

＜戦闘に関する数値＞

攻撃力：武器による攻撃の命中判定の基準値です。大きい値ほど攻撃が命中しやすいことを表します。

打撃力：攻撃のダメージを決める基準値で、装備している武器によって決まります。大きい値ほど大きなダメージを与えることができます。

クリティカル値：この値が小さいほど、クリティカルヒットが出やすくなります。

追加ダメージ：打撃力によって決まった値に、追加されるダメージの量です。

回避力：敵の攻撃をかわす時の判定基準値です。大きい値ほど、攻撃をかわしやすいことを表します。

防御力：敵の攻撃を受けた場合、鎧が止めるダメージを決める基準になる値です。装備している鎧によって決まります。

ダメージ減少：この値の分だけ、受けたダメージを減らすことができます。

＜持ち物＞

持ち物の左に付いているマークで装備状態を表します。

右　手：片手でかまえている武器

左　手：かまえている盾

両　手：両手でかまえている武器、または楽器

鎧　：装備している鎧

宝　石：使える状態になっている魔晶石

指輪／コモンルーン：指にはめている指輪と使える状態になっているコモンルーン（2つまで装備可能）

（　）に囲まれた数字は、その武器や防具の必要筋力を表します。

/　に続く数字は、残りの値や魔力を表しています。

センスオーラをする

今パーティーがいる場所に働いている精霊力を調べます。パーティーの中にシャーマン技能を持つものがいないと実行できません。

魔法を使う



まず魔法を使うキャラクターを選びます。選んだキャラクターが魔法を知らず、コモンルーンも持っていない場合は、「(選んだキャラ名)は魔法を知りません」と表示されるので、選択をやり直してください。

次に使う魔法の系統を選びます。メニュースクリーンに、そのキャラクターが知っている魔法の系統が表示されるので、使いたい系統の魔法を選びます。最後に選んだ系統の呪文が表示されるので、その中から使いたい呪文を選んで使います。水色で表示される呪文はその場所では使えません。呪文の右側の数字は、消費する精神力です。

アイテムを使う



このコマンドはさらにいくつかのコマンドに分かれます。

アイテムを使う

まずキャラクター個人の持ち物を使うのか、パーティー共有の持ち物を使うのかを選択します。

個人の持ち物を使う場合は、まず誰の持ち物を使うのかを選択します。選んだキャラクターがアイテムを持っていない場合は、「(選んだキャラ名)はアイテムを持っていません」と表示されるので、選択をやり直してください。

キャラクターを選択したら、次にそのキャラクターが持っているアイテムの一覧が表示されますので、使いたいアイテムを選んでください。

パーティー共有の持ち物を使う場合は、共有アイテムの一覧が表示されますので、使いたいアイテムを選んでください。

アイテムを渡す

パーティーのメンバーの中で、所持品のやり取りを行います。

まず所持品を渡すキャラクターを選びます。そのキャラクターの所持品が表示されますので、渡したいものを選びます。次に渡す相手を選びます。

アイテムを捨てる

不用になった所持品を捨てます。

まず誰の所持品を捨てるかを選択します。そのキャラクターの所持品が表示されますので、捨てたいものを選びます。本当に捨てていいのかを確認してきますので、捨ててもよい場合は「はい」、捨てることを止める場合は「いいえ」を選んでください。

装備を変更する

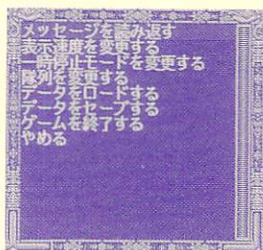


武器や鎧は持っているだけでは役に立ちません。また魔晶石や魔法の指輪、コモンルーンも身につけて初めてその力を利用することができます。

パーティーのメンバーの装備を変更します。

まず誰の装備を変更するのかを選択します。移動キーの↑、↓で装備するアイテムの変更が、←、→で表示するキャラクターの変更ができます。ステータススクリーンに選択されているアイテムの説明が出ますので、参考にしてください。キャンセルキーでコマンドメニューに戻ります。

システム機能



このコマンドはさらにいくつかのコマンドに分かれます。

メッセージを読み返す

過去に表示されたメッセージや会話の内容を、ある程度遡って見ることができます。移動キーの↑、↓でメッセージを戻したり、先に送ったりします。キャンセルキーでコマンドメニューに戻ります。

表示速度を変更する

キャラクターが会話する場合の文字の表示スピードを変更します。文字の表示が速すぎる、あるいは遅すぎると思う場合は、このコマンドで調節してください。

一時停止モードを変更する

キャラクターが会話中、話者が変わる度にキー入力を待ちますが、それを行わないようにできます。

隊列を変更する

パーティーの並んでいる順番を変えます。コマンドスクリーンにパーティー全員の名前が表示されますので、先頭に並べたいキャラクターから順番に選んでいってください。また死亡したり昏倒しているキャラクターは必ずパーティーの一番後ろにまわされます。

データをロードする

ディスクBに記録しておいたところから、ゲームを再開します。RAMドライブを使用している場合は、RAMドライブから読み込まれることに注意してください。

データをセーブする

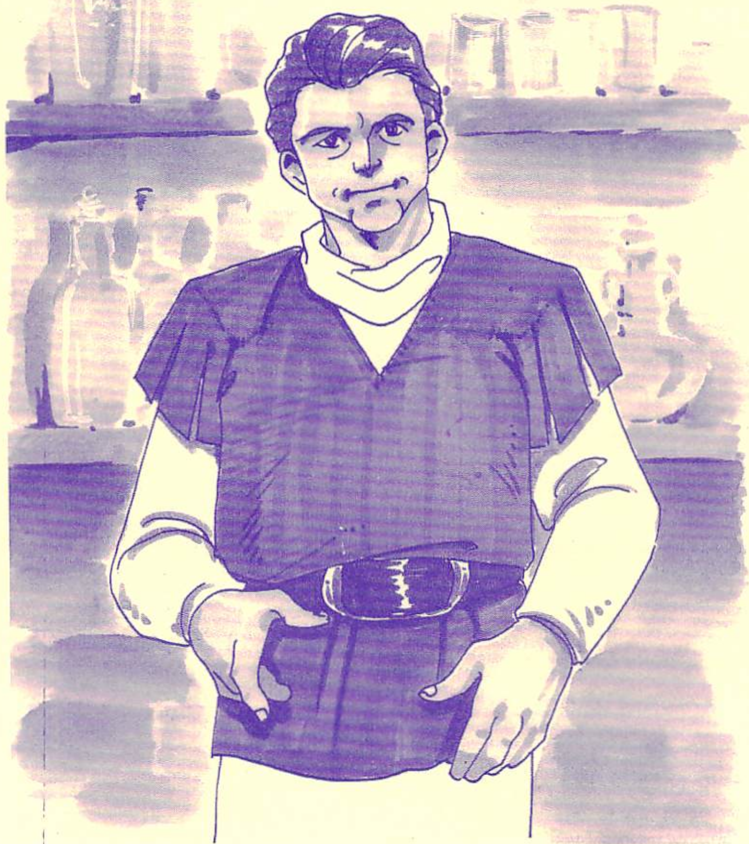
ゲームの進行状況をディスクBに記録します。ハードディスクを使用している場合は、最大5つまでセーブができます。最初に「1FDD＋RAMドライブ」を選択していて、フロッピーディスクでゲームをしていた場合は、ディスクの入れ換え作業が必要となります。ディスクの入れ換えは画面の指示に従ってください。なおこの場合、RAMドライブに対してもデータはセーブされます。ゲーム中はRAMドライブのデータを使用しますので、ディスクBに保存されたデータは、RAMドライブの内容が失われた時のバックアップ用とお考えください。

ゲームを終了する

ゲームを終了して、MS-DOSに戻ります。このコマンドはハードディスク上でプレイしている場合のみ使用できます。

メニューから抜ける

コマンドメニューから抜けます。



§4 街の中

街の中での移動

街の中では、現在行くことのできる場所がメニュースクリーンに表示されますので、その中から行きたい場所を選択することによって移動します。移動可能な場所はストーリー進行に従って、増えたり減ったりしますので、注意してください。
「町を出る」を選択すると、現在いる町を出て、他の町や村へ移動することができます。

建物の内部での移動

建物や迷宮、小さな村や草原などではマップスクリーンがスクロール画面になります。このスクロール画面内でプレイヤーキャラクターを移動させます。

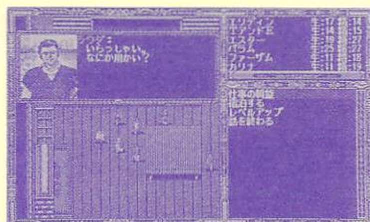
会　話

スクロール画面上で話したい相手の方を向き、会話キーを押すとその相手と話をすることができます。相手によっては、近づくだけで自動的に会話に入ることがあります。また店の中ではカウンター越しに会話することができます。

戦　闘

敵キャラクターとある程度接近すると、自動的に戦闘に入ります。詳しくはP.31からの「戦闘」のページをご覧ください。

冒険者の店



それぞれの街にある「〜〜亭」という店は、一般に冒険者の店と呼ばれているもので、冒険者たちのいわば、ホームベースとなる場所です。

ここでは仲間になる冒険者を探したり、いろいろな噂を聞くことができ、店の主人と話すことで次のコマンドが使えます。

仕事の斡旋

遺跡に潜ることだけが、冒険者の仕事ではありません。時には街に住む人の依頼を受けて、いろいろな仕事をすることがあります。冒険者の店では、そうした仕事の仲介も行っています。

何かそういった仕事がある場合、このコマンドを通じて仕事を斡旋してもらうことができます。

仕事の取り消し

斡旋してもらった仕事が難しすぎて手に追えない場合、仕事を取り消すことができます。仕事の中には取り消すことができないものもあります。

宿　泊

一回宿泊すると、生命力は数点、精神力は完全に回復します。宿泊する前に薬草を服用しておくと、回復する生命力が増えます。

レベルアップ

経験点を使って、技能や能力値を伸ばすことができます。

まずレベルアップしたいキャラクターを選んでください。

次に伸ばしたい、または新しく修得したい技能を選びます。修得できない技能は表示されません。メニュースクリーンの左側が技能名、中央が新しいレベル、右側が必要な経験点です。技能レベルの上限は5レベルまでです。それ以上伸ばすことはできません。

能力値を伸ばしたい場合は、「能力値を伸ばす」を選び、次に伸ばしたい能力値を選びます。メニュースクリーンの左側が能力値、中央が新しい値、右側が必要な経験点です。能力値に上限はありません。

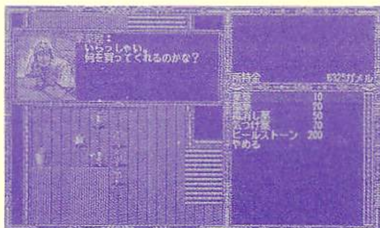
成長に必要な経験点は次の通りです。

レベル	ソーサラー	シャーマン	ファイター シーフ プリースト	レンジャー セージ バード
1	2000	1500	1000	500
2	3000	2000	1500	1000
3	4000	3000	2000	1500
4	5000	4000	3000	2000
5	7000	5000	4000	3000

種族	器用度	敏捷度	知　力	筋　力	生命力	精神力
人間	3000	3000	3000	3000	1500	1500
その他	5000	5000	5000	5000	2500	2500

薬草師の店

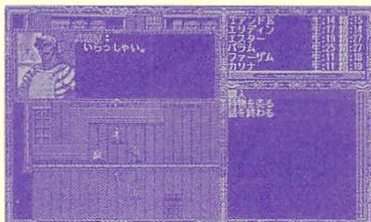
薬草など治療用の品物を売っています。



武具の店

武器や防具を売っています。不用になった武器の買い取りもしてくれます。

始めに何を買うか、それとも持ち物を売るかを選びます。次に売り買いするキャラクターを選びます。



武器購入

注意しなければいけないのは、すべての武器には必要筋力が定められていることです。自分の筋力値よりも大きな武器は装備することができません。またシーフ技能で戦う場合は、自分の筋力値の半分より大きな武器は使えません。

武器の必要筋力値は、打撃力を決めます。

メニュースクリーンに武器のタイプが表示されますので、購入したいタイプを選んでください。次にそのタイプに属する武器のリストが表示されますので、欲しい武器を選んでください。リストは左から、その武器の外見、名称、必要筋力の範囲です。

武器を選んだら、次に必要筋力がいくつのものを買うかを決めます。(　)の中の数字が必要筋力、右側の数字が価格です。必要筋力の高いものほど、価格が高くなります。

武器の種類によって、攻撃力、打撃力、クリティカル値が修正されます。ステータススクリーンに現在選択している武器の修正値が表示されます。詳しくはP.46からの「武具一覧表」をご覧ください。

また矢にはアローとクォーレルの2種類があります。どちらも24本セットで売られています。リストは左から、その矢の外見、名称、価格です。

◆アロー

ボウに使用する矢で、ボウの種類や必要筋力には関係なく、共通して使えます。

◆クォーレル

クロスボウに使用する太い矢で、クロスボウの種類や必要筋力には関係なく、共通して使えます。

鎧購入

鎧にも武器と同じように、必要筋力が定められています。自分の筋力値よりも大きな鎧は装備することができません。また金属製の鎧や、自分の筋力値の半分以上の大きさの鎧を着たまま、シーフ技能で闘うことはできません。金属製の鎧は、シャーマン技能を制限しますが、銀製の鎧にはこの制限がありません。

メニュースクリーンに鎧のリストが表示されますので、欲しい鎧を選んでください。リストは左から、その鎧の外見、名称、必要筋力の範囲です。

鎧を選んだら、次に必要筋力がいくつのものを買うかを決めます。（　）の中の数字が必要筋力、右側の数字が価格です。必要筋力の高いものほど、価格が高くなります。

鎧の種類によって、回避力が修正されます。ステータススクリーンに現在選択されている防具の修正値が表示されます。詳しくはP.46からの「武具一覧表」をご覧ください。

盾購入

盾にも必要筋力が定めてあり、武器や鎧と同じ制約を受けます。

メニュースクリーンに盾のリストが表示されますので、欲しい盾を選んでください。リストは左から、その盾の外見、名称、必要筋力、価格です。盾は武器や鎧のように、必要筋力が細かく分かれていません。

盾の種類によって、回避力と攻撃力が修正されます。詳しくはP.46からの「武具一覧表」をご覧ください。

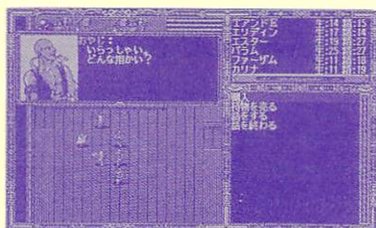
持物を売る

メニュースクリーンに所持品の一覧が表示されますので、売りたい品物を選んでください。買い取り価格が表示されますので、その価格で売るのなら「売る」を、売らないのなら「売らない」を選んでください。

武具の店で売ることができるのは、武器や鎧の類だけです。

奇跡の店

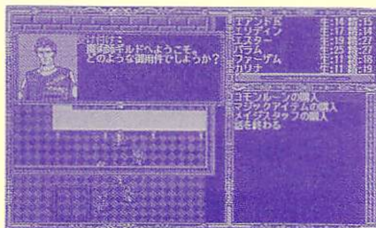
オランにある変わった品物を扱う店です。呪歌の演奏に必要な楽器もここで売っています。まずは行ってみてください。



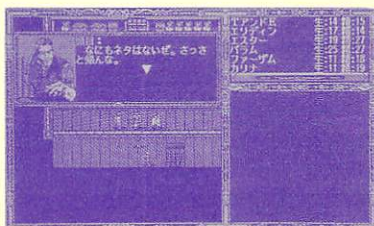
魔術師ギルド

魔法使いや賢者たちが、お互いの研究や学問の振興のために組織した組合で、オランの三角塔がその本部となっています。

魔術師ギルドではコモンルーンを売っている他に、さまざまな疑問に答えたり、時には冒険者に仕事を依頼することもあります。

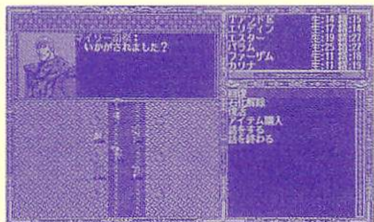


盗賊ギルド



裏の世界を支配するもの、それが盗賊ギルドです。ここではさまざまな情報が入手できますが、それなりの代償が必要です。盗賊ギルドも時々、冒険者を雇うことがあります。

神　殿



それぞれの神に仕える神殿です。次のようなことができます。

回　復

生命力と精神力を回復させることができます。

◆生命力の回復

生命力を回復したいキャラクターを選びます。次に必要な金額が示されますので、それを払うか払わないかを選んでください。所持金が足りない場合は、無料で治療してくれます。

◆精神力の回復

精神力を回復したいキャラクターを選びます。次に必要な金額が示されますので、それを払うか払わないかを選んでください。所持金が足りない場合は、無料で治療してくれます。

石化解除

石になってしまった者を、元に戻すことができます。

最初に石化を解除したいキャラクターを選びます。次に必要な金額が示されますので、それを払うか払わないかを選んでください。所持金がない場合は、無料で石化解除をしてくれます。必要な金額はパーティーの所持金の約5割(最大1000ガメル)です。

復　活

死んでしまった者を蘇らせることができます。

最初に復活したいキャラクターを選びます。次に必要な金額が示されますので、それを払うか払わないかを選んでください。所持金がない場合は、無料で復活してくれます。必要な金額はパーティーの所持金の約6割(最大1000ガメル)です。

アイテム購入

◆聖水を買う

アンデッドにダメージを与えることのできる聖水は、どこの神殿でも1つ200ガメルで譲ってくれます。また聖水は、3×3エリア内のアンデッドに効果があります。

◆能力値増加アイテムを買う

大きな街の神殿では、各神殿ごとに違った種類の能力値増加アイテムを売っています。

話をする

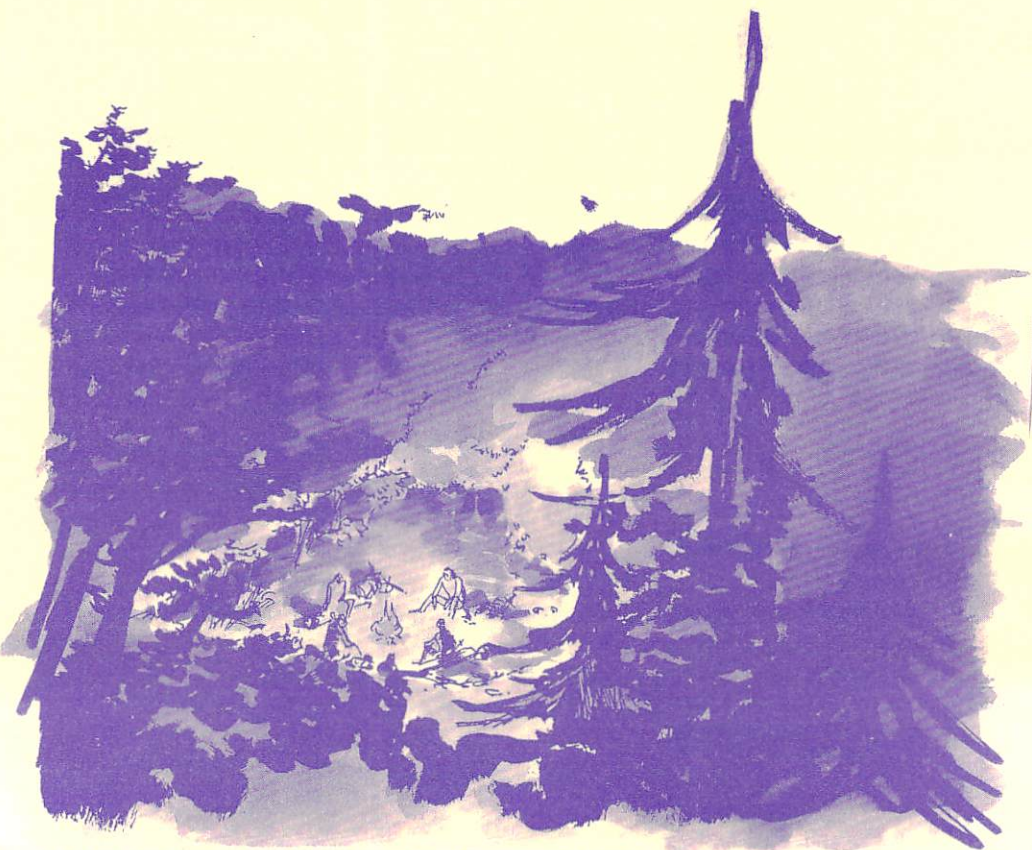
神官と話をします。時には何か仕事を依頼されることがあります。

§5 町から町への移動

メニュースクリーンに現在パーティーがいる町から移動できる町や村、特別な場所が表示されるので、行きたい場所を選択してください。

移動できるのは、直接街道などでつながっているところだけなので、例えば「オラン」から「ルート」へ移動したい場合は、いったん「エマ」に向かい、「エマ」から改めて「ルート」へ移動するという手順を踏みます。

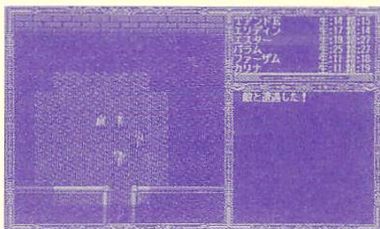




§6 戦闘

パーティーがモンスターなどにある程度接近すると、自動的に戦闘が始まります。戦闘は敏捷度の高いものから順に行動し、全員の行動が終われば、また敏捷度の高いものから順に…という手順を踏みます。戦闘はどちらかが全滅するか、または逃げ出すまで繰り返し行います。この手順一回分を「1ラウンド」と呼びます。キャラクターは、1ラウンドに移動と1回の攻撃か、または魔法やアイテムの使用ができます。

パーティー側キャラクターの順番になった時、スクロールマップ上の明るくなっている部分が、そのキャラクターが一度に移動できる範囲です。画面の外へ向かって移動することもできますが、それによってパーティーの他のメンバーが画面の外へ消えるような移動はできません。



行動の決定は ↵ によって行われますが、この決定時に f・1 や ＊ のようなダイレクトコマンドを使用することもできます。

移動して敵と離れることによって、戦闘から逃げることもできます。

戦闘中に使えるコマンド

攻撃をする

装備している武器を使って敵を攻撃します。コマンドメニューから攻撃を選ぶか攻撃キーを押すと、照準カーソルが表示され、武器の攻撃圏内が明るくなります。

移動キーで照準カーソルを動かし、攻撃したい相手に合わせて決定キーを押します。この時、メニュースクリーンの一番上に、照準カーソルが指しているキャラクターの名前が表示されますので、照準を合わせる参考にしてください。

武器によっては、遠くの敵に投げつけることができます。

またいったん照準を合わせると、その相手が倒れるまで照準カーソルは自動的にその相手を指します。もちろん、移動キーで攻撃する相手を変更することもできます。キャンセルキーで攻撃を取り消すことができます。

攻撃を行うと、次のキャラクターに順番が移ります。

魔法を使う

魔法や呪歌を使います。同じラウンドに移動と魔法の両方はできません。

詳しくはP.33からの「魔法」のページをご覧ください。

魔法を使うと、次のキャラクターに順番が移ります。

アイテムを使う

マジックアイテム等を使います。
アイテムを使うと、次のキャラクターに順番が移ります。

状況を確認する

このコマンドはさらにいくつかのコマンドに分かれます。

◆ステータスを見る

パーティー側キャラクターのステータスを表示します。詳しくはP.21をご覧ください。ステータスを見ても、次のキャラクターに順番は移りません。

◆センスオーラをする

今パーティーがいる場所に働いている精霊力を調べます。シャーマン技能を持っていなければ実行できません。
センスオーラを行っても、次のキャラクターに順番は移りません。

装備を変更する

武器を変えたり魔晶石を使えるようにできますが、戦闘中に鎧を変えることはできません。
装備変更を行うと、次のキャラクターに順番が移ります。

システム機能

このコマンドはさらにいくつかのコマンドに分かれます。

◆メッセージを読み返す

過去に表示されたメッセージや会話の内容を、ある程度遡って見ることができます。移動キーの↑、↓でメッセージを戻したり、先に送ったりします。キャンセルキーでコマンドメニューに戻ります。

◆表示速度を変更する

キャラクターが会話する時の文字表示スピードを変更します。文字の表示が速すぎる、あるいは遅すぎると思う時は、このコマンドで調節してください。

◆一時停止モードを変更する

キャラクターが会話中、話者が変わる度にキー入力を待ちますが、それを行わないようにできます。

◆ゲームを終了する

ゲームを終了して、MS-DOS に戻ります。このコマンドは、ハードディスク上でプレイしている時のみ使用できます。

その場で待機する

次のキャラクターに順番を移します(0キーまたはESCキーを押してもできます)。



自動成功と自動失敗

どのような行動にも常に、成功する可能性と失敗する可能性があります。これを「自動成功」と「自動失敗」と呼びます。「自動失敗」を起こした場合は、その失敗から何か学ぶものがあったとして、経験点に10点加算されます。

§7 魔　　法

魔法には大きく分けて3つの系統があります。それぞれ対応する技能のレベル分までの呪文を使うことができます。

呪文を使うと精神力を消費しますが、同じ呪文でもレベルが上がると、消費する精神力の量は減少します。

消費する精神力の量は、基本消費精神力÷技能レベル(端数切り上げ)で求められます。

古代語魔法

古代王国時代に開発された魔法です。ソーサラー技能が必要です。

1レベル

◆アンロック　　　　鍵や宝箱　3

鍵を開ける魔法です。魔法で封じられた鍵を開けることはできません。

◆エネルギーボルト　　敵一体　　5

エネルギーの矢を放つ攻撃呪文です。的を外すことはありませんが、途中に障害物があった場合はそれにぶつかってしまいます。

◆エンチャントウェポン　味方一人　3

武器に一時的に魔力を与えて、打撃力を大きくする呪文です。通常の武器ではダメージを与えられないようなモンスターに対しても、ダメージを与えられるようになります。

◆カウンターマジック　　味方一人　3

魔法に対する抵抗力を強くします。

◆プロテクション　　　味方一人　3

目標の体の周りに魔法の防御膜を張る防御呪文です。目標が受けるダメージを減少させます。

◆スリープクラウド　　5×5エリアの空間　5

効果範囲内の生き物を眠らせてしまうガスを作り出す呪文です。眠ることがないようなモンスターや、抵抗に成功した者には効果がありません。

◆ディスペルマジック　　味方一人　5

味方にかけられたすべての呪文を消し去ります。

◆センスマジック　　　味方一人　3

持ち物の中から魔力を持った品物を区別できます。

2レベル

◆ファイアウェポン　　　　味方一人　10

武器の打撃力を大きくする呪文です。目標になった武器は、魔法の炎に包まれます。通常の武器ではダメージを与えられないようなモンスターに対してもダメージを与えられるようになり、炎に弱いモンスターにはより多くのダメージを与えることができます。

◆オ　ー　ク　　　　　　　樫の木の枝　8

術者の盾となって闘う、小さなウッドゴーレムを作り出します。この呪文には樫の木の枝が必要です。

3レベル

◆フィジカルエンチャント　敵か味方一人　12

目標の能力値を上げたり下げたりする呪文です。効果別に次の6つの呪文に分かれます。ただし人間、妖精、妖魔のみに効果があります。

シャープネス：器用度を6上げます。
ダルネス　　：器用度を6下げます。
ストレンクス：筋力を6上げます。
ウィークネス：筋力を6下げます。
クイックネス：敏捷度を6上げます。
スロウネス　：敏捷度を6下げます。

◆ライトニング　　　　　　敵一体　15

電撃を放つ攻撃呪文です。目標に向かって放った電撃は、壁にぶつかるまで一直線に飛んで行き、途中にある目標すべてにダメージを与えます。

◆ストーンサーバント　　　サーバントストーン　12

術者の盾となって闘う、小さなストーンゴーレムを作り出します。この呪文にはサーバントストーンが必要です。

4レベル

◆コンシールセルフ　　　　術者　16

精神集中を続ける間、自分の姿を他者から見えなくします。この間敵の攻撃の直接の目標にされることはありません。

◆センスオーラ　　　　　　術者　12

周囲に働く精霊力を知ることができます。シャーマンの特殊能力のセンスオーラと同じです。

◆ファイアボール　　　　　3×3エリアの空間　20

空間のある一点を中心に爆発を起こす攻撃呪文です。効果範囲内にいる味方も巻き込んでしまいます。

◆パラライズ　　　　　　　敵一体　20

精神集中を続ける限り、相手の動きを完全に封じ込めることができます。

5レベル

◆ブリザード　　　　　5×5エリアの空間　25
　空間のある一点を中心に小石ほどの氷を含んだ嵐を起こし、効果範囲内のものに氷の衝撃と低温でダメージを与える攻撃魔法です。

◆サプレスエレメンタル　周囲一帯　20
　大地、水、火、風の精霊力のうち一つを一時的に打ち消すことができます。一度に消去できる精霊力は1種類だけで、この呪文を複数使っても同時に2つ以上の精霊力を打ち消すことはできません。

◆スケルトンウォリアー　竜の牙　16
　恐るべき戦闘力を持ったスケルトンウォリアーを作り出す呪文です。この呪文には竜の牙が必要です。

精霊魔法

　精霊魔法は精霊がつかさどる力を引き出してかける魔法で、必要な技能はシャーマン技能です。精霊魔法は対応する精霊力が働いている場所でないと、使うことができません。必要な精霊力は、呪文名の後ろの（　）の中に書いてある通りです。
　現在どんな精霊力が働いているかは、センスオーラで知ることができます。

1レベル

◆スネア（大地の精霊）　　　敵一体　3
　相手を転倒させる呪文です。倒れた相手には攻撃が命中しやすくなります。

◆デストラクション（精神の精霊）　敵一体　3
　相手の心に雑念を呼び出し、精神集中を乱す呪文です。その結果、相手は次のラウンドで呪文を唱えることができなくなり、攻撃や回避にもペナルティーがつきます。

◆ファイアボルト（炎の精霊）　　敵一体　5
　目標に向かって火が飛ぶ攻撃魔法で、途中に障害物があっても必ず目標に命中します。

2レベル

◆ウィルオーウィスプ（光の精霊）　敵一体　6
　光の精霊を呼び出し、それを相手にぶつける呪文です。途中に障害物があっても、目標に命中します。ただし「シェイド（闇の精霊）」にぶつかった場合は消滅します。

◆ウォータースクリーン（水の精霊）　味方一人　6
　体の表面に薄い水の膜を張ることで、炎によるダメージを減点することができます。

◆コンフュージョン（精神の精霊）　敵一体　6
　この呪文をかけられた相手は混乱し、戦闘などの積極的な行動が取れなくなります。

◆シェイド(闇の精霊)　　　　　　敵一体　6
闇の精霊を呼び出し、それを相手にぶつける呪文です。他の攻撃呪文とは違い、この呪文は相手の精神力にダメージを与えます。もし、精神力をすべて失えばその相手は意識を失います。途中に障害物があっても、目標に命中します。ただし「ウィルオーウィスプ(光の精霊)」にぶつかった場合は消滅します。

◆ファナティシズム(精神の精霊)　味方一人　6
この呪文は目標の勇気を極限まで高め、恐怖心を完全に拭い去ります。その結果、攻撃力がアップしますが、回避力が下がってしまいます。またこの呪文は男性にしか使えません。

◆ホールド(大地の精霊)　　　　　敵一体　10
大地が盛り上がって相手の下半身に絡みつき、その動きを封じてしまう呪文です。その結果、目標は移動できなくなり、攻撃や回避にペナルティーを受けます。

3レベル

◆インビジビリティ(その他の精霊)　術者　12
精神集中を続ける間、自分の姿を他者から見えなくします。この間敵の攻撃の直接の目標にされることはありません。

◆バインディング(植物の精霊)　　敵一体　12
草や木の枝が目標に絡みついて、身動きを取れなくする呪文です。ホールドの呪文と違い、目標はまったく身動きができなくなります。

◆コントロールスピリット　　　　精霊　15
この呪文は、精霊を支配してアイテムに封じ込む呪文です。こうして精霊を支配しておけば、精霊力が働いていない場所でも、その精霊力に応じた呪文が使えるようになります。一度に複数の精霊を支配したり、精霊を封じたアイテムを他人に渡したりはできません。
支配することのできる精霊と、封じられるアイテムは次の通りです。

風の精霊　：風の羽根
大地の精霊：大地の石
水の精霊　：水の水晶
炎の精霊　：火花の石

◆ヒーリング(生命の精霊)　　　　味方一人　15
治癒の呪文です。この呪文は女性にしか使えません。

◆ミュート(風の精霊)　　　　　　敵一体　9
目標が発生する音や声を沈黙させてしまいます。その結果、この呪文をかけられた相手は魔法を使うことができなくなります。

◆ストーンブラスト(大地の精霊)　敵一体　12
地中から飛び出した石のつぶが、目標に襲いかかる攻撃呪文です。必ず目標に命中します。

4レベル

◆スリープ(精神の精霊)　　　　　敵一体　20
この呪文をかけられた目標は、永遠に眠りつづけます。

◆フィア（闇の精霊）　敵一体　20
この呪文をかけられた相手は術者に対して底知れぬ恐怖を感じ、できる限り遠くへ逃げようとします。

◆レストアヘルス（生命の精霊）　味方一体　20
体内の毒物などをすべて消し去り健康な状態に戻します。この呪文は女性にしか使えません。

5レベル

◆コントロールプラント（植物の精霊）　植物　20
普段は動かない植物をあやつって、敵に向かわせることができます。

◆バルキリージャベリン（精神の精霊）　敵一体　25
光の投げ槍を相手にぶつける攻撃呪文です。この槍は必ず命中し、大きなダメージを与えることができます。この呪文は男性にしか使えません。

◆シュートアロー（風の精霊）　敵一体　20
この呪文を使うのには、矢（アロー）が必要です。術者の持っている矢を風の精霊に運ばせることで、必ず目標に命中させることができます。

神聖魔法

1レベル

◆キュアーウーンズ　味方一人　5
傷を直す呪文です。

◆トランスファー　味方一人　1
術者の精神力を他者に譲り渡す呪文です。精神力が0で気を失っている者も、この呪文で回復させることができます。

◆ターンアンデッド　5×5エリアの空間　5
アンデッドに対して負に働く力の場を作り出し、さまざまな悪い影響を与えます。アンデッドは崩れ去ってしまうかもしれませんが、逆にバーサークするかもしれません。

◆サニティ　味方一人　3
魔法によって平常心を失った者の心を、元に戻すことができます。

2レベル

◆ホーリーウェポン　味方一人　8
アンデッドに対して負に働く力を武器にかけます。その武器はアンデッドに対する打撃力がアップします。

◆フォース　敵一体　10
相手に衝撃波をぶつける攻撃呪文です。

3レベル

◆キュアーポイズン　　　味方一人　9

毒消しの呪文です。目標の体を冒している毒物を、すべて中和してしまいます。

◆ホーリーライト　　　術者の周囲　12

手からアンデッドに対して有害な光を放射し、術者の周囲にいるアンデッドにダメージを与えます。

4レベル

◆キュアーディジーズ　　　味方一人　12

対象の人物がかかっている病気をすべて治します。

◆ヒートプロテクティブ　　パーティー全員　16

パーティーのメンバーに対する、火や熱によるダメージを減点します。

◆コールドプロテクティブ　パーティー全員　12

パーティーのメンバーに対する、氷や冷気によるダメージを減点します。

5レベル

神聖魔法に5レベルの呪文はありません。

特殊な呪文

神聖魔法には、ある特定の神の信者にしか使えない特殊な呪文があります。それは次の通りです。

◆セイント　　ファリス信者一人　　<ファリス　特殊>

ある任務の間、攻撃力・回避力・追加ダメージを＋2できます。

この呪文をプレイヤーキャラクターが修得することはできません。ファリス神殿で献金と引き替えにかけてもらいます。

◆バトルソング　　歌声が届く範囲　20　<マイリー　5レベル>

歌声の届く範囲にいるもの(敵・味方にかかわらず)の攻撃力をアップし、精神に影響を及ぼす呪文を無力化します。

◆ウィークポイント　敵一体　15　　<ラーダ　3レベル>

呪文のかかった相手の弱点を明らかにします。この相手に対する攻撃は、クリティカル値が－1されます。

◆ラック　　術者　1　　<チャ・ザ　1レベル>

この呪文をかけておくと、生命抵抗などで失敗した場合、幸運が術者を守ってくれます。

◆ピース　　周囲一帯　15　　<マーファ　3レベル>

この呪文はお互いの心の中の憎悪の念を取り払います。この呪文の影響を受けたものは、敵意を失って去っていきます。精神のないもの、空腹などで襲ってくる動物などには効果がありません。

魔法の拡大

古代語魔法、精霊魔法、神聖魔法は、その効果や目標の数、持続時間、魔法のかかりやすさを拡大することができます。拡大できる項目は、その呪文ごとに決まっています。

魔法を拡大したい場合は、呪文を選択した後、魔法を拡大するかどうかを確認してきますので、「はい」を選んでください。拡大したい項目と、拡大したい量を決めた後に「呪文を唱える」を選択すると、拡大された呪文が唱えられます。魔法を拡大するとそれに従って、当然消費する精神力の量も増加します。

目標の拡大

一度に複数の目標に、同じ呪文をかけることができます。

ダメージの拡大

攻撃魔法のダメージ判定を複数回行い、その中でもっとも大きなダメージを適用します。

達成値の上昇

達成値を大きくした分だけ、呪文がかかりやすくなります。

持続時間の拡大

通常、18ラウンド持続する魔法を、もっと長いラウンドの間持続するようにします。

呪　歌

魔法の力を持った歌です。他の魔法と違い、演奏しても精神力は消費しませんが、演奏中は他の行動が一切取れません。

モ ラ ル

この歌を聴いた者は勇気を奮い起こされて、勇敢に戦えるようになり、攻撃力がアップします。

ピ ー ス

この歌はモラルとは逆に、戦う者の戦闘意欲を失い、攻撃力が下がってしまいます。

レジスタンス

この歌は肉体と精神を活発にし、抵抗力をアップします。

ララバイ

聴く者を眠りに落とす歌です。演奏を始めてから４ラウンド後に影響が現れますので、それまで演奏を続けていなければなりません。

シング

この歌を聴いたものは、一緒に歌い始めてしまいます。歌っている間は、魔法を使うことができません。

ダンス

この歌を聴いたものは、メロディーに合わせて踊りを始めてしまいます。踊っている間は、攻撃力や回避力にペナルティーを受け、古代語魔法と精霊魔法を使うことができません。

レクイエム

死者の霊を弔う曲で、アンデッドの敵対的な意志を弱める効果があります。効果が現れるまで4ラウンド必要なため、それまで演奏を続けていなければなりません。

コモンルーン

コモンルーンは、1レベルの古代語魔法のうちのいくつかを、誰でも使えるように、魔法の指輪に封じてあるものです。この指輪を装備していれば、ソーサラー技能を持っていないものでも、その指輪に封じられた呪文を使うことができます。

コモンルーンには次の3種類があり、魔術師ギルドで売っています。

呪付のルーン

エンチャントウェポンの呪文が使えます。

魔除のルーン

カウンターマジックの呪文が使えます。

防御のルーン

プロテクションの呪文が使えます。

暗黒魔法

ファラリス、カーディス等いわゆる邪神に仕える者たちが使う魔法を、「暗黒魔法」と呼びます。基本的にはプリーストの使う神聖魔法と同じものなのですが、反対の効果を持つものが多数あります。

プレイヤーキャラクターがこの魔法を使うことはできません。

代表的な暗黒魔法の呪文は、次の通りです。

ウーンズ

キュアーウーンズと反対の効果を持つ呪文で、相手の皮膚を手を触れずに切り裂きます。

メンタルアタック

相手の精神力を減少させる呪文です。

ポイズン

目標の体内に毒を発生させる呪文です。この毒に冒されると、それから10ラウンドの間、毎ラウンド１ポイントのダメージを受けます。

スティールライフ

目標から生命力を奪い、同じだけ自分の生命力を回復させる呪文です。

魔法のアイテム

古代王国の遺跡からは、いろいろな魔法の力を持った品物が見つかることがあります。またいくつかの魔法のアイテムは、店やギルド、神殿などで売られています。

代表的な魔法のアイテムを次にあげます。

魔晶石

古代王国の遺跡で多く見つかる宝の一つが、魔晶石です。この石は魔力の結晶で、魔法をかける場合に術者の精神力を消費する代わりに、この石に蓄えられた魔力を使うことができます。魔力を使い切った魔晶石は砕けてなくなってしまいます。

ヒールストーン

治療効果を持った石で、薬草師の店で買うこともできます。何回か使うと砕けてなくなってしまいます。

竜の牙

スケルトンウォリアーを作り出すのに、必ず必要なものです。

クラウドエッグ

いろいろな効果を持った雲が入っている卵です。中に入っている雲は、次の３種類がありますが、実際にどの雲が入っているかは、使ってみるまで分かりません。

◆スリープクラウド

古代語魔法のスリープクラウドと同じです。ガスを吸った相手を眠らせてしまいます。

◆スタンクラウド

麻痺毒のガスでできた雲です。ガスを吸ってしまうと体が麻痺します。

◆ポイズンクラウド

毒ガスです。ダメージを受けます。

魔法の糸玉

迷宮の出口へ導いてくれる、赤い糸玉です。瞬間的に建物や、迷宮の外に出ることができますが、効果を発揮できない場所もあるようです。一度使うとなくなってしまいます。

翼の像

魔法の糸玉と同じ効果を持ちますが、何度でも使用できます。

守り石

この石を持っていると万一死んだ時、この石が代わりに弾けて命を守ってくれます。

戦士の薬

この薬は、ファナティスズムの呪文と同じ効果を発揮します。

チャ・ザの教え

器用度が＋1されます。

盗賊の知恵

敏捷度が＋1されます。

ラーダの教え

知力が＋1されます。

マイリーの守り

筋力が＋1されます。

マーファの守り

生命力が＋1されます。

魔導師の心

精神力が＋1されます。

指　輪

いろいろな効果を持った魔法の指輪があります。

◆防御の指輪

あらゆるダメージを1点減らしてくれます。

◆命の指輪

生命抵抗力がアップします。

◆魔法の指輪

メイジスタッフの代わりになります。この指輪を装備しているソーサラーは、杖がなくても魔法をかけることができます。

◆耐炎の指輪

炎のダメージをある程度防いでくれます。

◆耐寒の指輪

寒さによるダメージをある程度防いでくれます。

◆排魔の指輪

魔法に対する抵抗力がアップします。

魔法の武具

古代王国時代に作られた、さまざまな魔法の武器や鎧が見つかることがあります。

宝石、アクセサリー類

時には魔力のない、ごく普通の宝物が見つかることがあります。これらは売り払ってお金に変える以外、使い道はありません。

§8 モンスター

フォーセリアには沢山のモンスターが住んでいます。その中でも代表的なものは、次の通りです。

妖　魔

妖魔とは、妖精族の中でも邪悪な性格をしている種族のことで、モンスターの中ではもっとも多く遭遇します。代表的な妖魔には、次のような種類があります。

◆インプ
小型の妖魔で、毒針の付いた尻尾を持っています。また暗黒魔法を使うことがあります。

◆コボルド
犬のような顔をした小型の妖魔で、雑魚ですが、数が揃っている場合は侮れません。銀を腐らせるという伝説があります。

◆ゴブリン
人里近くに住む妖魔で、極めて一般的なモンスターです。体格の大きなロード種や、精霊魔法や暗黒魔法を使うシャーマン種といった亜種が存在します。

◆ホブゴブリン
ゴブリンと近縁関係にある妖魔で、ゴブリンよりも大きな体格をしています。

巨　人

妖精、妖魔の一種ですが、人間よりも遥かに巨大な体をしています。穏やかな種族もいますが凶暴で敵対的な種族もおり、その強力な肉体は恐るべき敵になります。

◆オーガー
肉食性で非常に凶暴な上、人肉が好きという困った怪物です。2メートルをゆうに越える体には恐ろしい力が込められています。

幻獣・魔獣

妖魔やアンデッド以外の、肉体を持ったモンスターの総称で、特に性格が邪悪で敵対的なものを、魔獣と呼びます。

◆キマイラ
胴体の前半分がライオン、後ろ半分が黒山羊で、尻尾は蛇、背中から山羊の頭が生えています。極めて凶暴で、高い戦闘力と高度な暗黒魔法をあやつります。

◆グリフィン
険しい山岳地帯に住む幻獣で、ライオンの胴に鷲の頭と翼を持っています。キラキラ光るものを集める習性があます。

◆コカトリス
大きな飛べない鳥で、くちばしに生物を石化する力があります。このくちばしに触れても石化しないのは、ヘンルーダという薬草だけです。

◆ハーピー

胸と頭部が人間の女性、それ以外は鳥という生き物です。ハーピーにはフリアとディーラという2つの種族がありますが、主に遭遇するのは、醜くて攻撃的なフリア種です。

◆ヘルハウンド

巨大な黒犬で、口から炎を吐きます。また、ヘルハウンドには炎による攻撃は無効です。

◆マンティコア

体はライオン、尻尾はサソリ、こうもりの翼と老人の顔を持っています。邪悪な知識の守護者で、無闇に襲ってくることは少ないのですが、いったん敵に回すと恐ろしい相手になります。

◆ミノタウロス

人間の体に牛の頭を持つ怪物です。残忍な性格で、巨大なアックスを武器にしています。

動　物

無論、この世界にも動物はいます。しかし、腹をすかした肉食動物、大きさが普通でないものなどは、恐るべき敵となるでしょう。

◆ウルフ

普通の狼ですが、時々ゴブリンが番犬代わりに連れていることがあります。

◆バイパー

あらゆるところに棲んでいる毒蛇です。その毒は簡単に人間に死をもたらします。

◆グリズリー

大きな灰色熊です。オーガーに負けず劣らずの攻撃力を持っています。

◆パイソン

全長10メートルにも及ぶ、巨大な蛇です。さいわい、毒は持っていません。

植　物

植物の中にも魔法などの影響で、動き回って人間や動物を襲うものがあります。

◆クリーピング・ツリー

地上をはいまわり、近づいた動物を捕食する奇妙な植物です。植物なので、火に弱いのですが、逆に精神に効果を与える魔法はまったく効果を上げません。

アンデッド

普通の生き物とは反対の生命力で動く怪物です。

◆スケルトン

代表的なアンデッドで、動く骸骨です。強い相手ではないのですが、肉がないため、歯の付いた武器はクリティカルしません。また精神に効果を与える魔法は無効です。

◆ゾンビ

スケルトンと同じく代表的なアンデッドで、動く腐乱死体といった外見をしています。これにも精神に効果を与える魔法は無効です。

◆グール

死体を食べるモンスターですが、生きているものにも襲いかかってきます。グールの爪と牙には毒があり、この毒に冒されると体が麻痺してしまいます。

◆ワイト

生命エネルギーをすするアンデッドで、通常の武器では倒すことができません。ワイトにダメージを与えるには、銀か魔法の武器が必要です。ワイトにダメージを負わされると、同時に精神力を奪われます。

その他

以上の分類に当てはまらないモンスターで、詳細が不明なもの、魔法の力で動く魔法構造物などです。

◆リザードマン

直立歩行するトカゲといった外観をしていますが、スレイブ種とノーブル種の2種類がいるということ以外、ほとんど何も分かっていません。遭遇するのはほとんどスレイブ種です。

◆ガーゴイル

魔法によって生命を与えられた像で、まるで普通の生き物のようにしなやかに動きます。インプを大きくしたようなグロテスクな外見をしています。

◆スケルトンウォリアー

竜の牙から作り出される一種のゴーレムで、その外見は完全武装のスケルトンといったところです。古代王国の遺跡などで遥か昔に与えられた命令を、今も忠実に実行しているのに出会うことがあります。



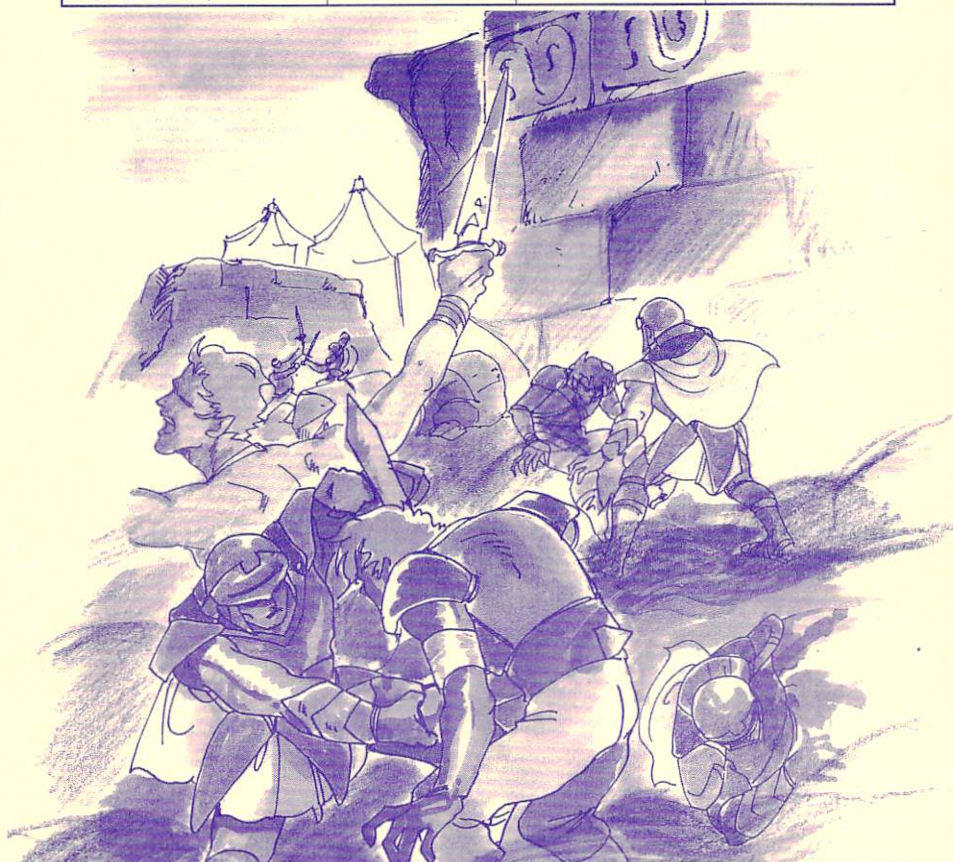
§9 武具一覧表

武器							
	攻撃力修正		打撃力修正		クリティカル値		
	片手	両手	片手	両手		投げ	必要筋力
ダガー	±0	*	±0	*	10	*	1 ～ 5
カタール	±0	*	±0	*	10		3 ～ 5
ショートソード	±0	*	±0	*	10		3 ～ 8
ブロードソード	±0	*	±0	*	10		8 ～ 16
バスタードソード	±0	±0	±0	+5	10		13 ～ 17
レイピア	±0	*	±0	*	10		6 ～ 14
シミター	±0	*	±0	*	10		8 ～ 14
ファルシオン	±0	*	±0	*	10		12 ～ 16
カトラス	±0	*	±0	*	10		6 ～ 12
サーベル	±0	*	±0	*	10		7 ～ 14
グレートソード	*	±0	*	+5	10		16 ～ 24
エストック	*	±0	*	+5	10		11 ～ 16
フランベルジュ	*	±0	*	±5	10		15 ～ 21
シャムシール	*	±0	*	+5	10		14 ～ 24
ハンドアックス	±0	*	+5	*	11	*	4 ～ 11
バトルアックス	±0	±0	+5	+10	11		10 ～ 20
グレートアックス	*	±0	*	+10	11		18 ～ 24
ショートスピア	−1	*	+5	*	10	*	2 ～ 13
ロングスピア	−1	±0	+5	+5	10		4 ～ 20
ジャベリン	−1	*	+5	*	10	*	1 ～ 10
トライデント	−1	*	+5	*	10	*	4 ～ 16
ライトメイス	+1	*	+5	*	12		5 ～ 12
ヘビーメイス	+1	+1	+5	+10	12		9 ～ 16
モール	*	+1	*	+10	12		16 ～ 24
クラブ	+1	*	±0	*	12	*	1 ～ 24
メイジスタッフ	*	+1	*	+5	12		1 ～ 10
クォータースタッフ	*	+1	*	+5	12		8 ～ 24
ビッグクラブ	*	+1	*	+5	12		1 ～ 24
モーニングスター	−1	*	+5	*	10		11 ～ 19
ライトフレイル	−1	*	+5	*	10		7 ～ 14
ヘビーフレイル	−1	−1	+5	+10	10		10 ～ 24
ピック	−1	*	+5	*	10		2 ～ 10
ウォーハンマー	−1	*	+5	*	10		6 ～ 19
マトック	*	−2	*	+15	10		10 ～ 24
ショートボウ	*	±0	*	+5	10		2 ～ 8
ロングボウ	*	±0	*	+5	10		6 ～ 24
ライトクロスボウ	*	±0	*	+10	10		5 ～ 15
ヘビークロスボウ	*	±0	*	+10	10		10 ～ 24
スリング	±0	*	+5	*	11		1 ～ 8
スタッフスリング	*	±0	*	+10	11		1 ～ 14

※片手または両手が「*」になっているものは、そのような持ち方ができない。
※投げが「*」になっている武器は、敵に向かって投げることができる。

鎧			
	回避力修正	防御力修正	必要筋力
クロース	±0	±0	0 ～ 3
ソフトレザー	±0	±0	2 ～ 7
ハードレザー	±0	±0	5 ～ 13
チェインメイル	－1	＋5	10 ～ 19
プレートメイル	－1	＋5	13 ～ 24
シルバーチェインメイル	－1	＋5	10 ～ 19
シルバープレート	－1	＋5	13 ～ 24

盾			
	回避力修正	攻撃力修正	必要筋力
スモールシールド	＋1	±0	1
ラージシールド	＋2	－1	13



トラブルQ&A

本ゲームが正常に動作しない場合は、その症状に応じて以下の事項をまずご確認ください。それでも動作しない場合は、「サポート連絡票」にその具体的症状、お持ちのパソコンの機種名・周辺機器等のシステム構成などをご記入の上、本製品のメディアとともに、お手数ですが当社までご送付願います。なお電話によるお問い合わせは、固くお断りいたします。

Q. ゲームが立ち上がらない

A.
- ディップスイッチなどは正しく設定されていますか。
- ディスプレイは正しく接続されていますか。
- 電源スイッチ、コンセントなどに異常はありませんか。

Q. ゲームを始められない

A.
- キーボードのコネクタの接続は確実ですか。コネクタを奥までしっかりと接続してください。
- キーボードは一度接続が外れると再びつないだだけでは元に戻りません。この場合は、リセットボタンを押してもう一度ゲームを起動し直してください。
- ディスクA、ディスクBは正しく挿入されていますか。
- ハードディスクにインストールした場合、カレントディレクトリをインストールしたドライブの「¥SWPC」に移動されていますか。また、ディスクAが挿入されていますか。
- ノート型パソコンをご使用の時は、あらかじめディスクBをRAMドライブに転送しておく必要があります。RAMドライブへの転送方法については、P.7の「1フロッピーディスクドライブ+RAMドライブ型パソコンのゲーム起動方法」またはパソコン本体付属のマニュアル・取扱説明書などをご参照ください。

Q. 音が出ない

A.
- ボリュームを絞っていませんか。
- ゲーム中BGMや効果音が演奏されるのは、FM音源が搭載されている機種のみです。

Q. ゲームが途中で動かなくなった

A.
- 画面の指示が出ている時以外にディスクを入れ換えませんでしたか。
- ディスクの内容を書き換えていませんか。
- 使用可能メモリが十分にありますか。『ソード・ワールドPC』は約520キロバイトのメモリを必要とします。chkdskコマンドなどで確認してください。
- 他のソフトを常駐させていませんか。常駐ソフトとの併用はご遠慮ください。
- 日本語FEPを起動させていませんか。『ソード・ワールドPC』では日本語FEPには対応していませんのでご注意ください。

Q. ゲームが正常にディスプレイに映らない

A.
- このゲームは高解像度(640×400ドット)アナログ専用です。デジタルディスプレイをご使用の方はゲームをプレイすることはできません。

Q. 冒険者の店に行っても仕事が見つからない

A.
- 他の街の冒険者の店へ行ってみるか、冒険者レベルを上げてみてください。
- 仲間を集めてパーティーを組みましたか。パーティーがある程度の人数にならないと、イベントは発生しません。
- パーティーが既に仕事を引き受けている途中だと、他のシナリオには移行しません。まずその仕事を終わらせてください。
- 仕事は冒険者の店だけで紹介してもらうわけではありません。できるだけ多くの人と会話して情報を集めましょう。

Q. 友達がプレイしたものと同じイベントが起きない

A.
- パーティーの構成、レベル、その他によって発生するシナリオが異なります。イベントや会話の内容も異なることがあります。

Q. ストーリーが先に進まない

A.
- 仕事などの依頼人や関係者の話をよく聞きましたか。
- 盗賊ギルドや神殿などでも情報をもらえることがあるので、一度行ってみてください。

Q. 魔法が使えない

A.
- 制限以上の装備をしていませんか。
- 精霊魔法を使用する場合、必要な精霊力が働いていますか。また性別による制約は受けていませんか。

Q. ドアや宝箱の鍵が開かない

A.
- シーフ技能レベルが低すぎませんか。シーフ技能のレベルを上げるか、古代語魔法のアンロックを使ってください。ただし魔法の鍵は、古代語魔法のアンロックでしか開きません。
- 特殊な鍵が必要な場合もありますし、ボタン操作で開けるタイプの鍵もあります。よく探してみてください。

開発後記

お待たせしました。『ソード・ワールドPC』、ようやく完成しました。

『ソード・ワールド』は日本を代表するテーブルトークRPGで、私もプレイヤー・マスターとともにプレイを楽しんでいます。

テーブルトークRPGの面白さは何でしょうか？ それは物語に参加して、冒険を体験できることだと私は思います。コンピュータ・ゲームならではのアニメーション処理などは確かに見た目はキレイでかっこいいのですが、所詮は画面の中のキャラクターを眺めるだけで、ロールプレイングゲーム本来の面白さとはまったく無縁のものです。

それならば、一度見たら飽きてしまうアニメーションにメモリを使わず、その分シナリオを充実させ、できる限りプレイヤーが自由にストーリーを体験できるようにすれば、テーブルトークRPG本来の面白さのかなりの部分をコンピュータで再現することができるのではないでしょうか？ そういったコンセプトでこのゲームは作られています。

行動が比較的自由な半面、次に何をやっていいのか判らなくなることがあるかもしれません。そういう時は冒険者の店や盗賊ギルドに行って話を聞いてみましょう。妙なハマリやトラップはないので、安心して先へ進んでください。ただし、仕事を依頼してくる人の話は良く聞いておいた方がいいでしょう。

このゲームのシナリオは、「解く」ことより「物語を感じる」ことを目的に作られています。一つ一つの冒険を充分に楽しんでください。

さて、テーブルトークRPGの楽しさには他に「物語や世界を創造する楽しみ」があります。残念ながら今のコンピュータ・RPGでは、いくらプレイヤーの行動が自由だといっても、事前にプログラムされたストーリーからはみ出ることはできないので、「物語を創造する」楽しみには限界はあります。このあたりがこれからの課題だと思います。

プログラマー　本多 直人

ご注意

①本製品(ソフトウェアおよび取扱説明書)は、株式会社ティーアンドイーソフト(以下、当社とします。)の著作物です。その一部または全部を、当社の許諾なく、複写、複製すること、およびレンタル業 、もしくはそれに類似する行為に使用すること、 パッケージ開封後に中古品として販売・貸与することは、法律(著作権法など)で禁止されています。

②当社は、本製品を複数のコンピュータシステムで使用することを認めていません。お持ちの1パソコンシステムのみでご使用ください。

③当社は、本製品の使用上生じた直接、間接のすべての損害について、何らの責任も負いません。また、その損害の回復、再生等に要するすべての費用についても一切の責任を負いませんので、あらかじめご承知ください。

④本製品は、本製品の使用期間中に、当社が定めた規定による保証およびサポートのサービスが受けられます。ただし、別添の「メンテナンスカード」に所定の事項をお書きになって当社に送付、登録されたお客様のみを対象とさせていただきます。サポート内容等は「ソフトウェア保証書」をご覧ください。なお、サポートを当社に請求される場合(有償、無償に限らず)は、サポート連絡票に、その症状、お持ちのパソコンの機種名・周辺機器等のシステム構成などをご記入の上、本製品のメディアとともにご送付願います。

⑤お客様の不注意による取扱上の事故や経年劣化等により、動作不良となった本製品のディスケットにつきましては、一枚1,000円(返送料・消費税込み)にて有償交換いたします(切手・収入印紙は不可)。

⑥本製品の内容に関する質問、攻略法等については、誠に勝手ながらお答えできませんのでご了承ください。

⑦製品には万全を期しておりますが、万一製品自体に当社の責に帰する不都合が生じていましたら、ご面倒とは思いますが、当社ユーザーサポート係までご連絡くださいますようお願い申し上げます。

【お問い合わせ先】

株式会社ティーアンドイーソフト　ユーザーサポート係

〒465　名古屋市名東区豊が丘1810番地

ユーザーサポート専用テレフォン　052-773-7757

月～金(祝日等を除く)　受付時間:午前10時～午後5時

サポート連絡票

※切り取らずに、この連絡票をコピーしてご活用ください。

(フリガナ)

お名前

電話番号　自　宅(　　　　)　　　ー

　　　　　勤務先(　　　　)　　　ー

〒

ご住所

本製品のシリアルNo.

●パソコン　　メーカー名:

　　　　　　　機　種　名:

　　　　　　　(具体例) PC-9801FA

　　　　　　　メモリ容量(　　　　キロバイト)

●拡張RAMボード　　メーカー名:

　　　　　　　製　品　名:

　　　　　　　メモリ容量(　　　　メガバイト)

●ハードディスク　　メーカー名:

(内蔵/外付け)　　製　品　名:

●MS-DOS　　バージョン名:Ver.

　　　　　　　(具体例) Ver.3.30D

●外部ディスクドライブ　メーカー名:

　　　　　　　機　種　名:

●FM音源ボード　　メーカー名:

　　　　　　　製　品　名:

●その他拡張ボード　　具体的名称:

　　　　　　　メーカー名:

　　　　　　　製　品　名:

■症　状(できるだけ詳しくご記入ください)

コンピュータ・テーブルトークRPG『ソード・ワールドPC』操作マニュアル

原　　作：安田　均／水野　良
シナリオ：下村家惠子
原 作 本：「死せる神の島」(上・下巻）富士見ファンタジア文庫刊

1992年11月27日　初版発行
編 著 者：株式会社ティーアンドイーソフト
発 行 者：横山 俊朗
〒465　名古屋市名東区豊が丘1810番地
ユーザーサポート専用テレフォン：052-773-7757
テレフォンサービス：052-776-8500
印 刷 所：凸版印刷株式会社
© 1992 T&ESOFT／グループSNE　ALL RIGHTS RESERVED　PRINTED IN JAPAN

※本書の一部もしくは全部を編著者の許可なく、複写、複製、転載およびレンタル業などに使用することを禁止します。

T&ESOFT